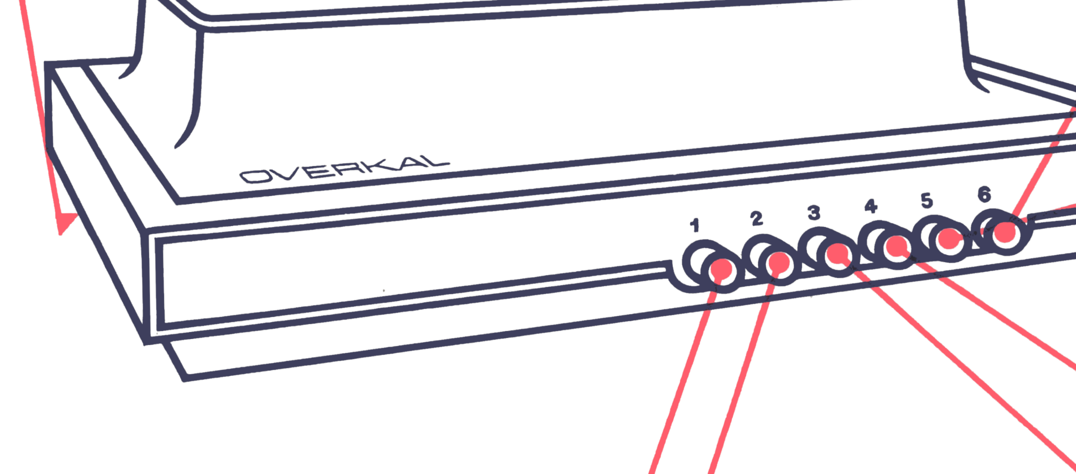
TAPA PORTAPILAS

Para su extracción basta deslizar ligeramente la pestaña saliente situada en un extremo. La exacta posición de las pilas está indicada en el porta-pilas. Para el funcionamiento del «OVERKAL» deben ser colocadas seis pilas cilíndricas de 1,5 voltios del tipo «R-20». Si se aplica alimentación exterior no son necesarias las pilas.



PROGRAMA 6

Cuando es pulsada esta tecla, únicamente es visible sobre la pantalla del televisor el «jugador n.° 2», dependiendo su posición de los mandos del «módulo de mando n.° 2». Cuando se pulsa la tecla «juego» de cualquier «módulo de mando», desaparece de la pantalla el «jugador». Seguidamente, el mismo «jugador n.° 2» hace su reentrada muy lentamente y siempre por el lateral derecho.

PROGRAMA 5

Al pulsar este botón, se consigue la aparición del «jugador n.° 1», el jugador n.° 2» y el «elemento móvil» o «pelota».

El «jugador n.° 1» permanece sin alteración sobre la pantalla del televisor pero el «jugador n.° 2» desaparece cada vez que es tocado por el «elemento móvil». También el «elemento móvil» desaparece simultáneamente con el «jugador n.° 2» cuando se produce el impacto. Para la reaparición del «jugador n.° 2» y el «elemento móvil», basta pulsar la tecla de «juego» de cualquier «módulo de mando».

PROGRAMA 4

La pulsación de la tecla n.° 4 da lugar a la aparición sobre la pantalla del televisor de los dos «jugadores». En las anteriores combinaciones no existe ninguna acción de influencia mutua entre ambos «jugadores» aunque casualmente o por voluntad lleguen a tocarse o sobreponerse. En esta programación, cuando se tocan los «jugadores», desaparece el «n.° 2». Su reaparición es conseguida pulsando la tecla de «juego» de cualquier «módulo de mando».

INTERRUPTOR + PROGRAMA 1

La puesta en marcha del «OVERKAL» se realiza mediante la pulsación de esta tecla. Por lo tanto, será preciso mantenerla en posición de funcionamiento para cualquier otra programación elegida, mientras se quiera utilizar el aparato.

Aparte de la puesta en marcha, la pulsación de la tecla n.° 1 combina la aparición en la pantalla del televisor de los dos «jugadores» (elementos luminosos de forma cuadrada indicados en la figura «a») La posición ocupada por dichos «jugadores» queda determinada por la regulación ejercida desde los «módulos de mando».

PROGRAMA 2

Al pulsar este botón, serán visibles sobre la pantalla del televisor los dos «jugadores», la línea de «red», y la «pelota» o «elemento móvil» que se desplazará oportunamente entre ambos «jugadores». La aparición del «elemento móvil» o «pelota» sobre la pantalla, se consigue desde el «módulo de mando n.° 2», como veremos más adelante.

PROGRAMA 3

La pulsación de esta tecla da paso a una selección de iguales características que la del «programa n.° 2», con la única diferencia de que no aparece la línea de «red».